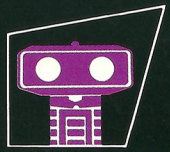
FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

STACK-UP™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



ROBOT SERIES
SÉRIE ROBOT

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

INTRODUCTION

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Stack-up™ Pak. This game requires R.O.B., your Robotic Operating Buddy.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Your challenge is to get R.O.B.™ to stack the colored discs to match the colored pattern on the screen. This exciting high-strategy Robot game can be played four ways: In the Direct mode, try to match the pattern by directing R.O.B. through the shortest number of moves. The Memory mode allows you to program up to 100 robot moves as you try to match the on-screen pattern. Or, try one or two player Bingo and bounce your way to success against some nasty on-screen competitors!

Please read this Instruction Booklet to ensure proper handling of your new game, and then save it for future reference.
Please follow the instructions in the NES Instruction Manual to properly set up your NES and R.O.B.

© 1987 Nintendo

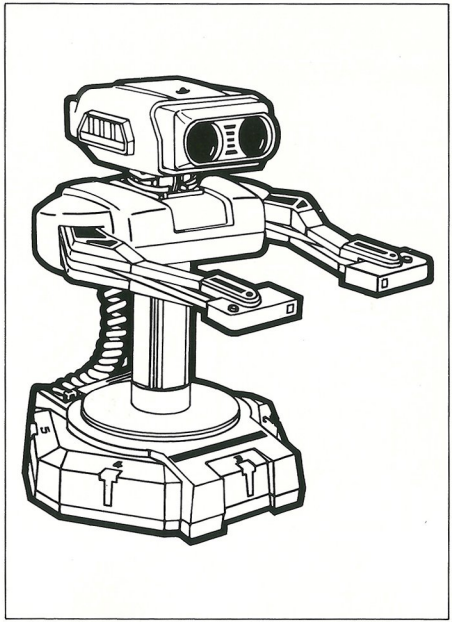
TABLE OF CONTENTS

Page

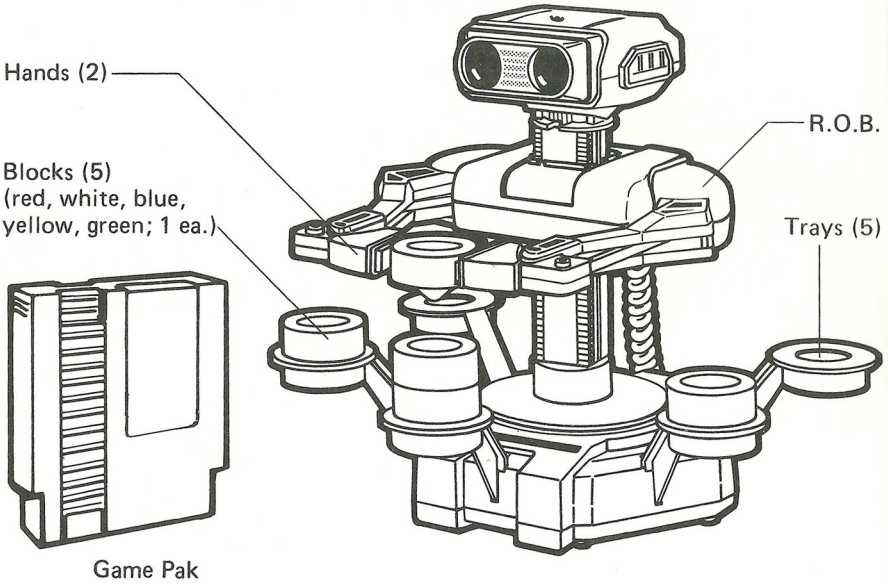
1. Introduction. 2
2. Setting Up For Stack-up Game Play . . . . . 4 ~ 8
3. Game Menu and Game Play. . . . . 9~19
4. Precautions 19
5. Consumer Parts List & Order Form. 20
6. Product Warranty 22

SETTING UP FOR STACK-UP GAME PLAY

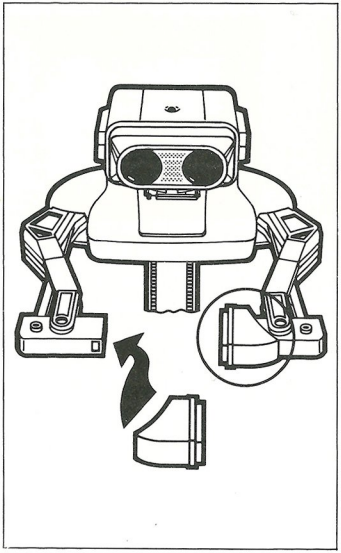
1. Turn R.O.B.'s power switch on. R.O.B. will start to move automatically and take the standby pose (arms open, body facing forward at the top of the center shaft).
   * If R.O.B. does not assume the standby position, switch the power off and switch it on again.
   * Please note that R.O.B. will not move when his batteries are run down.

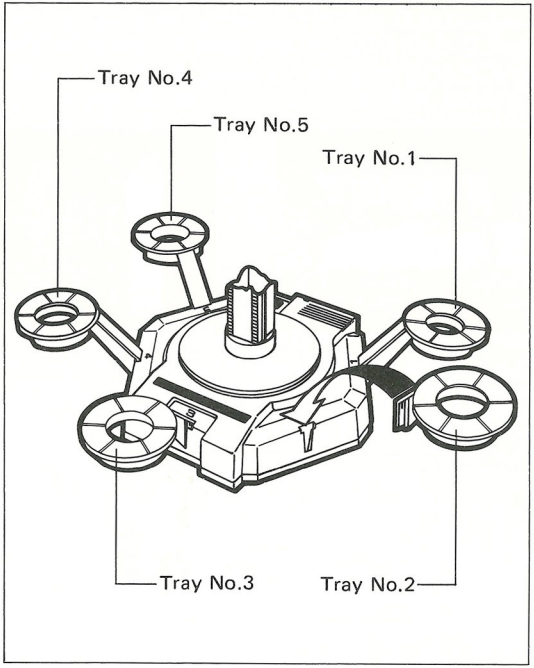


2. Names of R.O.B.'s Parts and Attachments



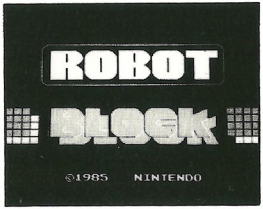
3. Fit the hands onto the ends of R.O.B.'s arms. Next, fit the trays into the five slots on R.O.B.'s base.

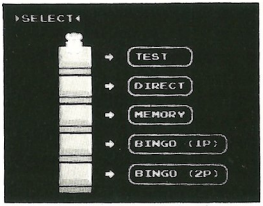


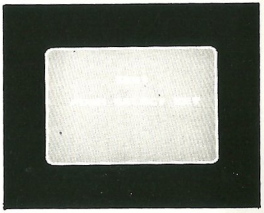


4. Insert the Stack-up Pak into the control deck and turn on the power switch.

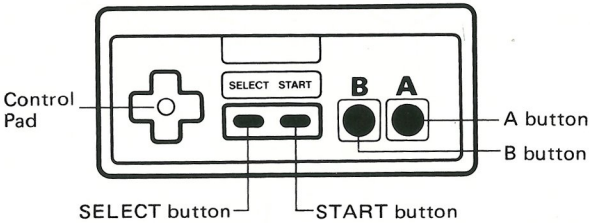
5. Select the test mode from the select mode menu and focus R.O.B.'s head on the T.V. screen per the instructions in the NES Instruction Manual. R.O.B. is now ready to play Stack-up.



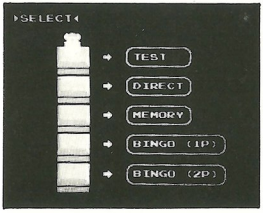




6. Controls:
   * Use Controller 1 for a 1 player game.
   * Use Controllers 1 and 2 for a 2 player game.



Select Button



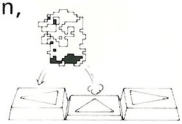
* When the select mode menu is displayed, this button moves Professor Hector from key to key on the screen. Move the Professor to the game you wish to play.
* While playing Test, Direct, Memory or Bingo (1 or 2 players), this button returns you to the select mode menu.
* The select button does not work during the "Phase XX" display.

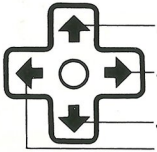
Start Button

* After selecting the desired game mode, use the start button to start the game.
* After you have completed a phase and restacked the blocks, press the start button to add up the score and move onto the next phase.
* After completing the memory programming, press the start button once to go to the speed selection screen. Press again to start memory playback.

Control Pad

* This is used to operate Professor Hector. The Professor jumps up, down, left and right depending on which position is pressed.



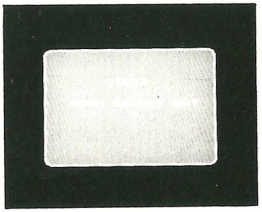


Note: On Controller 2, the control pad is used to operate Professor Vector.

A and B Buttons

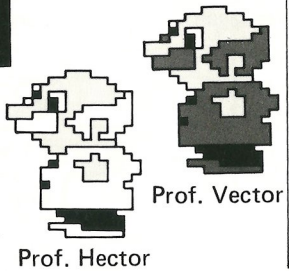
* During memory programming use these buttons to choose the commands you want to write into memory. The cursor moves to the right when the A button is pressed, and to the left when the B button is pressed.
* During Memory playback and Bingo (1 or 2 players), if the A or B button is pressed during these times, the game will pause. To continue the game, press the A or B button again.

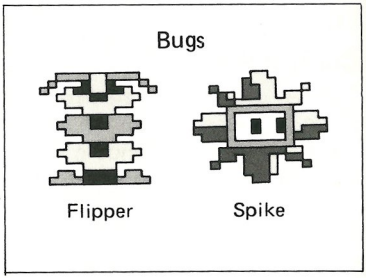
GAME MENU AND GAME PLAY

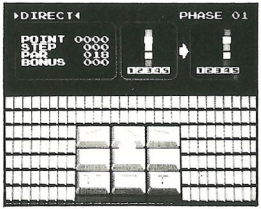


A) TEST – Sends a signal so you can focus R.O.B.'s eyes onto the T.V. screen. (See NES Instruction Manual).

Characters

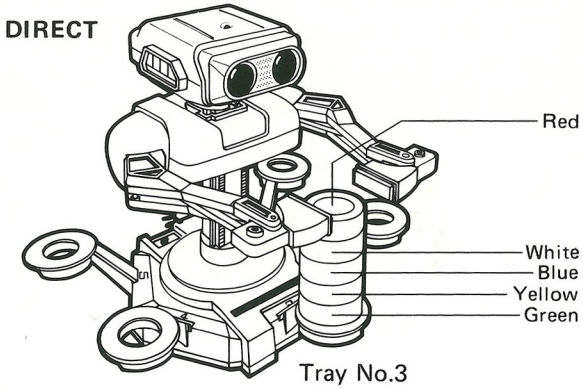




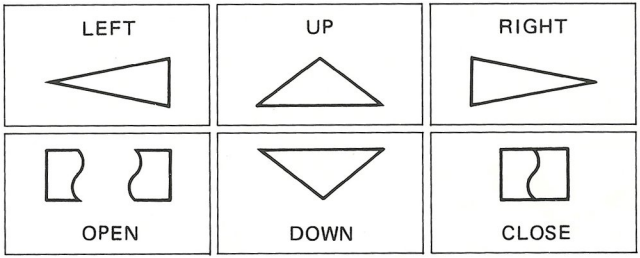


B) DIRECT

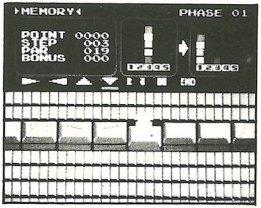
1. The object of this game is to move the colored blocks from a starting configuration to a final configuration in as few moves as possible and as fast as possible.
2. Stack the blocks on Tray No.3 (directly in front of R.O.B.) from top to bottom in the following order: red, white, blue, yellow and green.



3. R.O.B. moves according to the command key that Professor Hector jumps on.
   R.O.B. Makes Three Kinds of Movement:
   1. Grasps and releases objects
   2. Raises and lowers objects
   3. Turns and carries objects to the left and right



4. Control R.O.B. using the commands above, and restack the blocks as directed in the upper right of the T.V. screen in as few moves as possible. The faster you do it the more bonus points you will get.
5. Press the start button immediately after the restacking has been successfully completed, and the current score will be added up. Then challenge a new stack.
6. If you weren't successful, press the select or reset button and start over from the beginning.

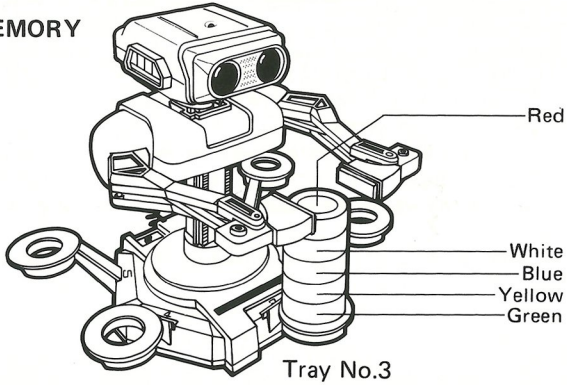


C) MEMORY

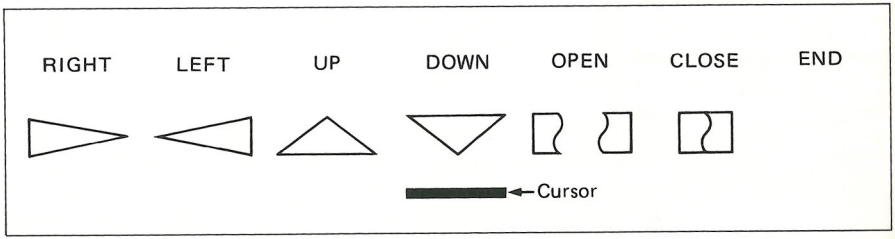
1. This is a challenging game where you must write into memory the procedure you think will restack the blocks from a starting configuration to a final configuration in as few moves as possible. The faster you figure it out the more bonus points you get! After you finish, play back the memory to see if the memorized procedure works.

2. Stack the blocks on Tray No.3 (directly in front of R.O.B.) from top to bottom in the following order: red, white, blue, yellow and green.

MEMORY

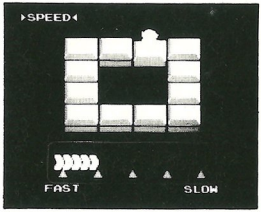


3. Commands will be written onto the row of unmarked keys.
4. Use the A or B button to move the cursor beneath the command symbol you wish to use.



5. Make Professor Hector jump on top of the memory key where the command will be written. The command shown above the cursor will then be written on the key (up to 100 keys can be written).
6. Write commands onto the keys one after another in the order you think will restack the blocks according to the instructions in the upper right part of the screen. Use as few commands as possible and do it as quickly as possible to score more points.
7. After you are finished, write an "END" command onto the last key, or simply leave a space.
8. Press the start button. The speed selection screen will then appear. Press it again, and Professor Hector will play back the program you wrote into memory while accompanied by music and R.O.B. will restack the blocks.

NOTE: If there is a discrepancy between the movement of the Professor and R.O.B. during playback (i.e., the Professor is too fast or too slow for R.O.B.) adjust the speed of Professor Hector.



A) Press the start button after your memory commands are finished (Professor Hector is on the END key or the space key). The speed selection screen will then appear.

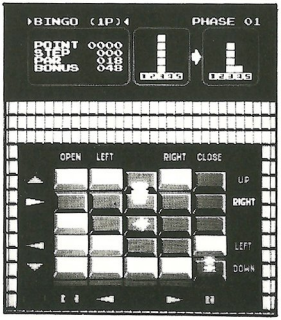
B) There is a speedometer at the bottom of the screen. When the A button is pressed, the scale increases and the Professor will slow down. When the B button is pressed, the scale decreases and the Professor will speed up.

C) Using the speedometer, adjust the speed with which Professor Hector jumps.

D) Press the start button to start playback. (Playback begins automatically after a certain period of time if the start button is not pressed.)

9. If the A or B button is pressed during play, the game will pause.
10. If your memory commands didn't work, press the select or reset button and try again!

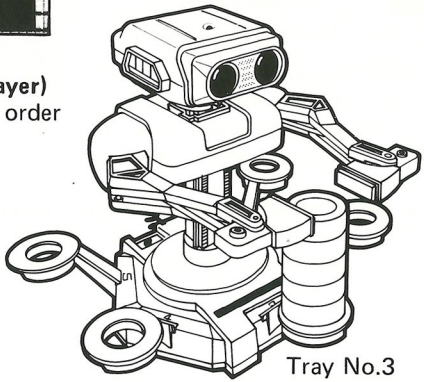
When the blocks have been restacked correctly (and Professor Hector is on top of the END key or the space key), press the start button. The current score will then be added up. Then you can go onto a new challenge in the next phase.



BINGO (1 Player)
Colors in any order

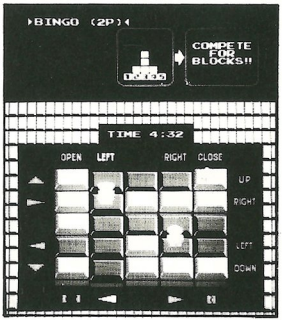
D) BINGO (1 Player)

1. This is an exciting game where you must move the blocks from a starting configuration to a final configuration without dropping any of them. But watch out because Flipper and Spike can interrupt your best laid plans!
2. Stack the 5 blocks on Tray No.3 (directly in front of R.O.B.) from top to bottom in any order. (In this game, disregard the color of the blocks.)



Tray No.3

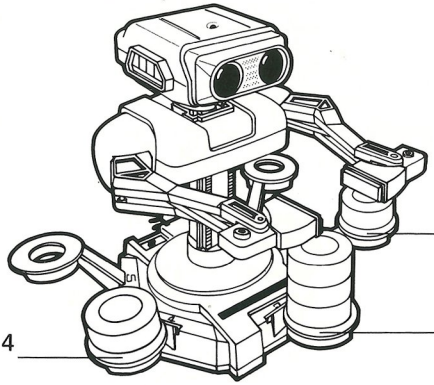
3. Begin by figuring out the necessary commands to restack the blocks. Using Professor Hector, complete a row or column of five keys to send the corresponding command to R.O.B. (The commands appear to the side of the rows and columns.)
4. The keys must all be dark to complete a row.
5. The bugs Flipper and Spike will try to interrupt your plans.
   Flipper – Flips along the keys, changing them as he goes along.
   Spike – Crawls around on the keyboard.
   If the Professor collides with one of the bugs, he is sent flying off the screen. He then returns to the game at the re-entrance position.
6. If the A or B button is pressed, the screen will scroll up and the game will pause. You can then see the top of the screen to check on the block restacking instructions.
7. Restack the blocks as fast as possible and in as few moves as possible to collect more bonus points.
8. When a row and a column are completed at the same time by pushing a common key, the command signal cannot be sent (both commands are flashing). No command is sent until you make one of the commands incomplete again.
9. When all the blocks have been stacked as designated, press the A or B button for a pause, then press the start button and your score will be calculated and displayed. Now try the next challenge!
10. If you drop one of the blocks, press the select or reset button and start again from the beginning!



E) BINGO (2 Players)

1. In this head-to-head game, two players compete to see who can get the most blocks onto their trays in 5 minutes.
2. Put three blocks in tray No. 3, and one block in trays No. 2 and 4 (in any order of color).

BINGO (2 Players)



Professor Hector: Controller 1, tray No. 1 and 2
Professor Vector: Controller 2, tray No. 4 and 5

3. Each player tries to complete rows/columns to send commands to R.O.B. in the same way as in 1 Player Bingo.
4. In this game, the bug Spike appears, but not Flipper.
   * If a Professor collides with Spike, he is sent flying off the screen. When he returns, he starts to flash.
   * While the Professor is flashing, his speed drops by half (for about 20 seconds). During that period, he can go past the other Professor and Spike without getting bumped off the screen.
   * If the Professors collide with each other, whoever was not moving will be sent flying off the screen and start to flash.
5. If you press the A or B button on Controller 1, the screen will scroll and the game will pause.
6. If all the keys on two rows or columns are completed simultaneously, the command signal cannot be sent. As in 1 Player Bingo, the command signal can only be sent after a key on one of the rows or columns is changed.
7. The game time limit is 5 minutes. Get as many blocks as you can before time runs out.
   * There are lots of other games you can invent to play on this screen. Have fun making up your own rules for new games.

Scoring

For Direct, Memory and Bingo (1 Player) games, once you have managed to restack the blocks as designated, press the start button to add up the score. (In the Bingo (1 Player) game, press the start button during pause.)

10 x (Par – Step) + Bonus = Score

POINT : Points
STEP : The number of commands sent by the Professor
PAR : The average number of steps needed to restack the blocks
BONUS : Extra points for restacking all the blocks in a short period of time

PRECAUTIONS

1) Do not put it in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Do not touch the connectors or get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other solvents.
4) Play the game from a normal viewing distance from the TV screen.
5) For your health, take 10 ~ 15 minute breaks every 2 hours when playing for an extended period of time.
6) Please read the instruction booklet for R.O.B. carefully.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM CONSUMER PARTS LIST & ORDER FORM

Nintendo Part No.	Part Name	Price Frs.	Quantity	Amount of Purchase
202	A.C. Adapter	108,00		
203A	RGB Cable/Peritel Cable	97,00		
204	Controller	78,00		
386	NES Instruction Manual	14,00		
388	†R.O.B. Filter Lens	9,00		
151	†R.O.B. Battery Cover	8,00		
216	*Gyros (2, sold as set)	54,00		
217	*Gyro Holder	13,00		
218	*Gyro Tray	25,00		
219	*Gyro Spinner	70,00		
220	*Gyro Hands (2, sold as set)	8,00		
221	*Colored Blocks (5, sold as set)	15,00		
222	*Block Trays (5, sold as set)	12,00		
223	*Block Hands (2, sold as set)	8,00		
370	*Stack-Up Accessories Tray	10,00		
316	Game Pak Sleeve	12,00		
×××	Game Pak Manual	9,00		
	(†Robotic Operating Buddy Replacement Part) (*Robot Game Pak Replacement Part)			
			SUB TOTAL	
			ADD T.V.A. 18.6%	
			POSTAGE & HANDLING	20,00Frs.
			TOTAL AMOUNT DUE	

FOR ORDERING INSTRUCTIONS PLEASE SEE NEXT PAGE.

ORDER BY MAIL

1. Please complete the following:

   Name _____ Phone ( ) _____

   Street Address _____

   City _____ Province _____ Postal Code _____

2. Enclose Money Order or Check for total amount due.

3. Mail to: NES Parts
   ASD
   19 rue Jean Bleuzen
   92170 Vanves France

Allow 4-6 weeks for delivery. We cannot accept cash, stamps, or C.O.D. orders.
Prices are applicable within France only and are subject to change without notice.

90-DAY LIMITED WARRANTY
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Stack-Up™ du Nintendo® Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation de R.O.B., votre compagnon de jeu robotique.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous devez amener R.O.B.™ à empiler des disques de couleur selon le schéma apparaissant à l'écran. Ce jeu palpitant de la série Robot peut se jouer de quatre façons: en mode Direct (vous essayez de reproduire le schéma en commandant à R.O.B. d'effectuer le plus petit nombre de mouvements possible); en mode Mémoire (vous programmez jusqu'à 100 mouvements différents du robot pour reproduire le schéma); en mode Bingo, avec un ou deux joueurs (vous luttez alors contre de petits envahisseurs qui viennent déranger vos plans!)

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.
Assurez-vous de bien suivre les directives du mode d'emploi du NES pour bien mettre en place le NES et le R.O.B.

©1987 Nintendo

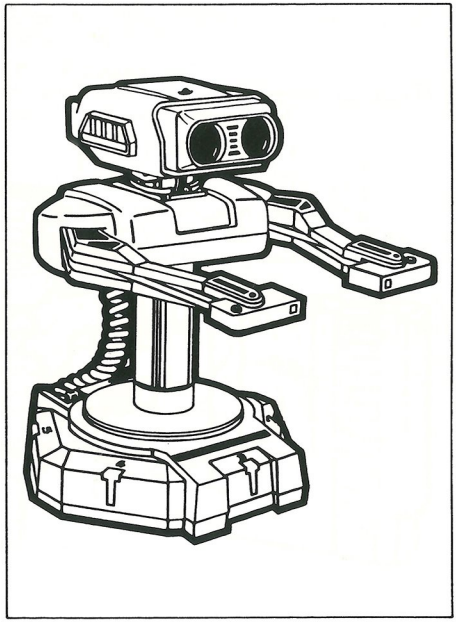
TABLE DES MATIERES

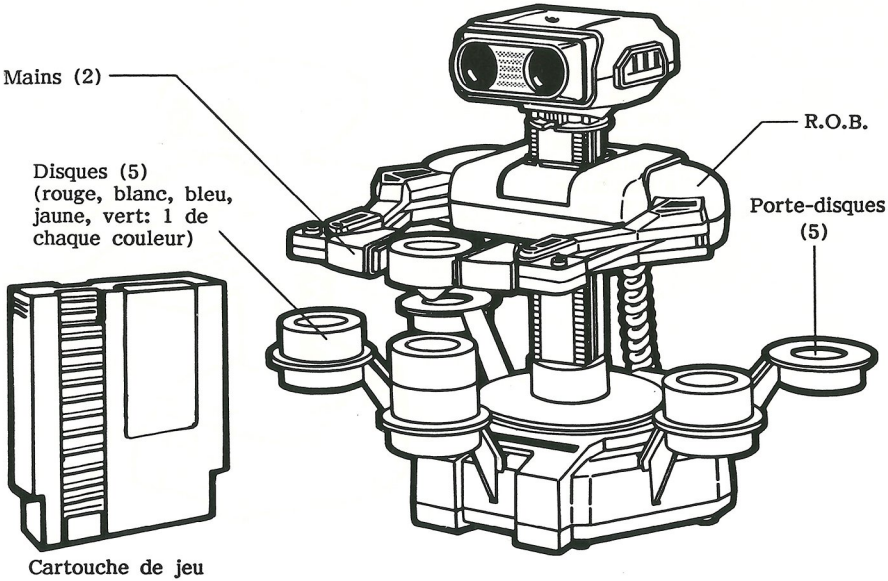
Page

1. Introduction.....24
2. Mise en place du jeu Stack-Up.....26 à 30
3. Menu de jeux et règles du jeu.....31 à 41
4. Précautions.....41
5. Liste et bon de commande des pièces.....42
6. Garantie du produit.....46

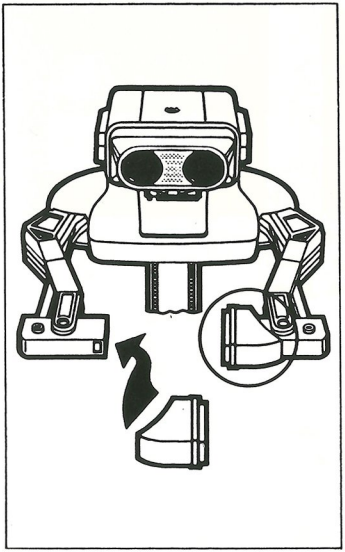
MISE EN PLACE DU JEU STACK-UP

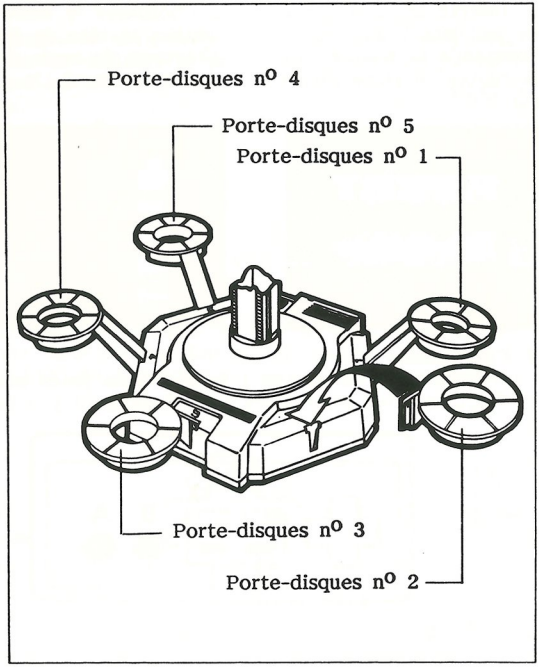
1. Placez l'interrupteur d'alimentation de R.O.B sur "ON". Il commencera à bouger et prendra la position d'attente (bras ouverts, corps vers l'avant au sommet de son axe central).
   * Si le R.O.B. ne prend pas cette position, éteignez, puis rallumez l'interrupteur d'alimentation.
   * Notez que le R.O.B. ne peut bouger quand ses piles sont épuisées.




Mains (2)
Disques (5)
(rouge, blanc, bleu,
jaune, vert: 1 de
chaque couleur)
Cartouche de jeu
R.O.B.
Porte-disques
(5)

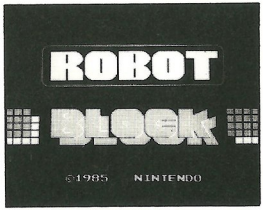
3. Placez les mains de R.O.B. à l'extrémité de ses bras. Ensuite, fixez les porte-disques dans les cinq fentes de son socle.

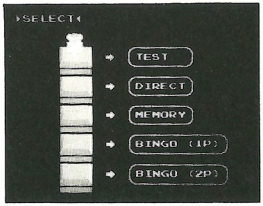


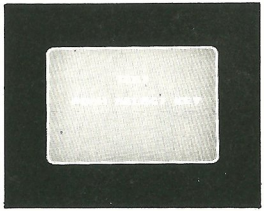


4. Insérez la cartouche de jeu dans l'unité de commande et placez l'interrupteur d'alimentation sur "ON".

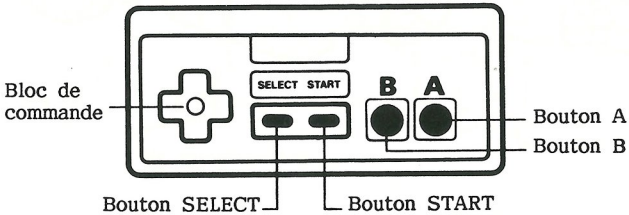
5. Choisissez le mode d'essai sur le menu de jeux et tournez la tête de R.O.B. vers l'écran en suivant les directives du mode d'emploi du NES. Le R.O.B. est prêt à jouer à Stack-Up.



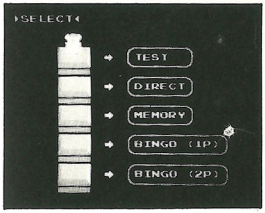




6. Commandes:
   * Utilisez la commande 1 lorsque vous jouez seul.
   * Utilisez les commandes 1 et 2 lorsqu'il y a deux joueurs.



Bouton Select



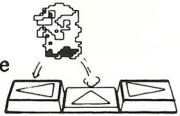
* Lorsque le menu de jeux apparaît, ce bouton vous permet de déplacer le professeur Hector de touche en touche sur l'écran. Placez-le sur le mode de votre choix.
* En mode d'essai, direct, mémoire ou bingo (1 ou 2 joueurs), ce bouton vous permet de revenir au menu de jeux.
* Le bouton Select ne fonctionne pas lors de l'affichage des mots "Phase XX".

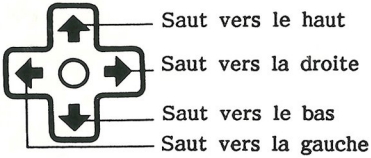
Bouton Start

* Une fois le jeu choisi, le bouton Start en donne le départ.
* A la fin de chaque phase, lorsque vous avez réempilé les disques, appuyez sur le bouton Start pour obtenir votre décompte et commencer une nouvelle phase de jeu.
* Après avoir programmé la mémoire, appuyez une fois sur le bouton Start pour passer à l'écran de choix de vitesse. Appuyez une seconde fois pour activer le programme en mémoire.

Bloc de commande

* Il sert à déplacer le professeur Hector.
  Le professeur saute et retombe ou se déplace à gauche ou à droite selon le bouton sur lequel vous appuyez.



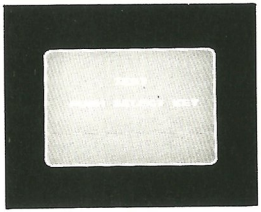


Remarque: Sur la commande 2, le bloc de commande sert à déplacer le professeur Vector.

Boutons A et B

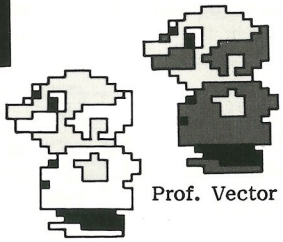
* Servez-vous de ces boutons pour choisir les mouvements que vous voulez inscrire en mémoire. Le curseur se déplace vers la droite quand on appuie sur le bouton A et vers la gauche quand on appuie sur le bouton B.
* Pendant l'activation du programme en mémoire et dans le mode Bingo (1 ou 2 joueurs), les boutons A et B servent à interrompre le jeu. Pour recommencer à jouer, appuyez de nouveau sur A ou B.

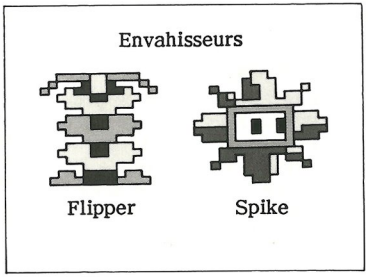
MENU DE JEUX ET REGLES DU JEU

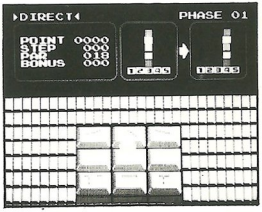


A) ESSAI (TEST) - Envoie le signal permettant de fixer les yeux de R.O.B. sur l'écran. (Voir les directives du mode d'emploi du NES

Personnages





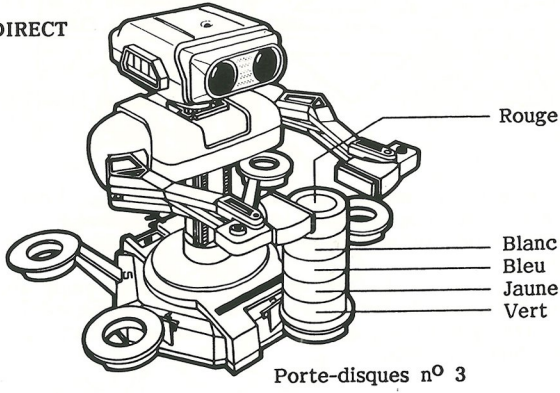


B) DIRECT

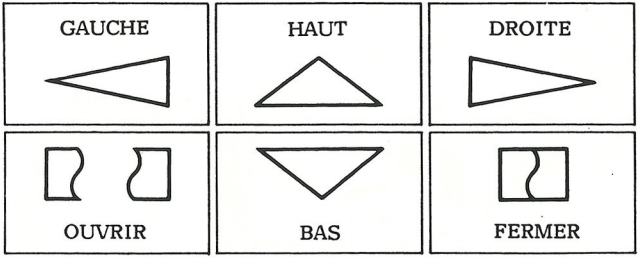
1. Le but du jeu est de modifier l'ordre de départ des disques de couleur pour atteindre le plus vite possible l'ordre voulu en utilisant le moins de mouvements possible.

2. Empilez les disques sur le porte-disques n° 3 (directement devant le R.O.B.) dans l'ordre suivant (de haut en bas): rouge, blanc, bleu, jaune et vert.

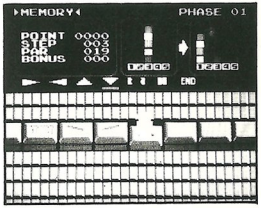
DIRECT



3. Le R.O.B. bouge selon les touches de commande sur lesquelles le professeur Hector saute. Le R.O.B. effectue trois genres de mouvements:
   1. Saisir et relâcher les objets.
   2. Lever ou abaisser les objets.
   3. Tourner sur son axe et transporter les objets vers la gauche ou vers la droite.



4. Commandez le R.O.B. en vous servant des commandes ci-dessus, et réempilez les disques selon le schéma apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran avec le plus petit nombre de mouvements possible. Plus vous êtes rapide, plus vous gagnez de points en prime.
5. Appuyez sur le bouton Start dès que le réempilage est réussi afin de comptabiliser vos points. Essayez ensuite de reproduire un nouveau schéma.
6. Si vous n'avez pas réussi, appuyez sur le bouton Select ou sur le bouton Reset et recommencez depuis le début.

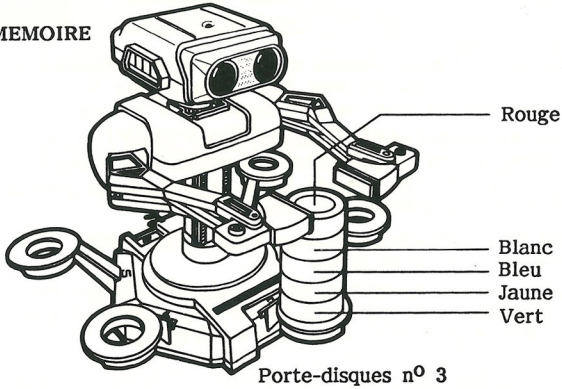


C) MEMOIRE (MEMORY)

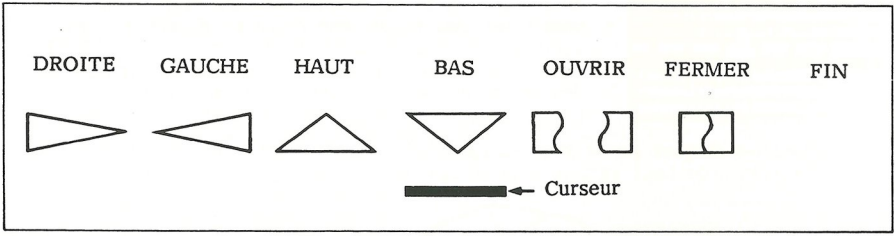
1. Dans ce mode palpitant, vous inscrivez dans la mémoire la suite de commandes qui, selon vous, fera passer les disques de leur ordre de départ à l'ordre voulu en faisant le moins de mouvements possible. Plus vite vous trouvez la bonne suite, plus vous gagnerez des points en prime! Activez le programme en mémoire pour savoir s'il fonctionne correctement.

2. Empilez les disques sur le porte-disques n° 3 (directement devant R.O.B.) dans l'ordre suivant (du haut vers le bas): rouge, blanc, bleu, jaune et vert.

MEMOIRE



3. Les commandes s'inscrivent sur la rangée de touches non marquées.
4. Utilisez les boutons A et B pour déplacer le curseur sous le symbole de la commande que vous voulez inscrire en mémoire.



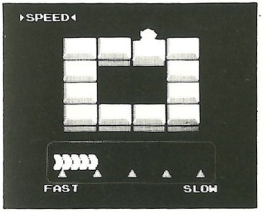
5. Faites sauter le professeur Hector sur la touche de mémoire où vous voulez inscrire la commande. La commande sous laquelle se trouve le curseur s'inscrira sur cette touche (vous pouvez ainsi nommer jusqu'à 100 touches).

6. Inscrivez les commandes sur les touches, l'une après l'autre, dans l'ordre qui permettra de réempiler les disques selon le schéma apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran. Servez-vous du moins de commandes possible et faites-le le plus vite possible pour gagner encore plus de points.

7. Lorsque vous avez terminé, inscrivez la commande "END" (FIN) sur la dernière touche ou laissez un espace en blanc.

8. Appuyez sur le bouton Start. L'écran de choix de vitesse apparaîtra. Appuyez de nouveau et le professeur Hector activera (en musique) le programme que vous avez inscrit en mémoire et le R.O.B. réempilera les disques.

REMARQUE: En cas de décalage entre les mouvements de R.O.B. et ceux du professeur (c.-à-d. si le professeur est trop lent ou trop rapide pour R.O.B.), ajustez la vitesse du professeur Hector.



A) Appuyez sur le bouton Start après avoir terminé d'inscrire les commandes en mémoire (le professeur Hector est sur la touche "END" ou sur l'espace en blanc). L'écran de choix de vitesse apparaîtra.

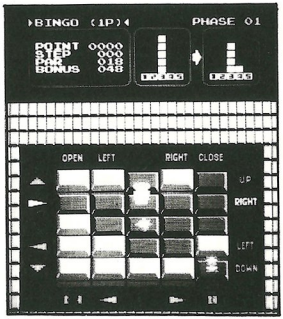
B) Il y a un indicateur de vitesse au bas de l'écran. En appuyant sur le bouton A, l'échelle s'allonge et le professeur ralentit. En appuyant sur le bouton B, l'échelle raccourcit et le professeur accélère.

C) Servez-vous de l'indicateur de vitesse pour commander la vitesse des sauts du professeur.

D) Appuyez sur le bouton Start pour activer le programme en mémoire. (Le programme s'activera de lui-même après un certain temps, si vous n'appuyez pas sur ce bouton.)

9. On peut interrompre le jeu en appuyant sur les boutons A ou B pendant la partie.

10. Si vos commandes n'ont pas fonctionné, appuyez sur le bouton Select et essayez encore une fois!
Lorsque les disques sont bien empilés (et que le professeur atterrit sur la touche "END" ou sur l'espace en blanc), appuyez sur le bouton Start pour obtenir votre décompte. Vous pouvez ensuite passer à un nouveau défi dans la phase suivante.

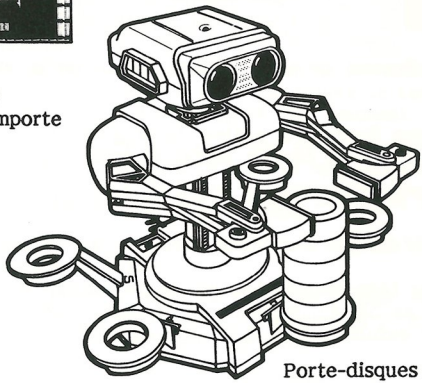


BINGO (1 joueur)
Couleurs dans n'importe quel ordre

D) BINGO (1 joueur)

1. Dans ce mode palpitant, le jeu consiste à passer de l'ordre de départ à l'ordre final sans échapper un seul disque. Mais attention! Flipper et Spike ont l'intention de tout faire pour vous nuire!

2. Empilez les 5 disques dans le porte-disques n° 3 (directement devant R.O.B.) dans n'importe quel ordre. (Dans ce jeu, l'ordre de départ des couleurs n'a pas d'importance.)



Porte-disques n° 3

3. Commencez par donner les commandes nécessaires pour réempiler les disques. En vous servant du professeur Hector, inscrivez sur une colonne ou une rangée de cinq touches les commandes à envoyer à R.O.B. (Les commandes apparaissent le long des rangées et des colonnes.)

4. Pour qu'une rangée soit complète, il faut que toutes ses touches soient ombragées.

5. Les envahisseurs Flipper et Spike vous mettront des bâtons dans les roues.
Flipper se déplace le long des touches en les changeant.
Spike rampe sur le clavier.
Si le professeur entre en collision avec un des envahisseurs, il sera propulsé hors de l'écran et reviendra au jeu dans la position de départ.

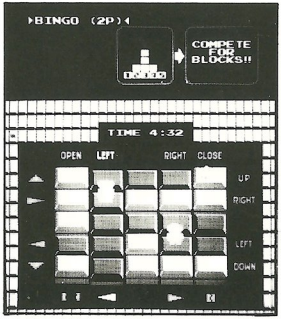
6. Lorsqu'on appuie sur les boutons A ou B, l'écran défile vers le haut et le jeu s'interrompt. Vous pouvez alors vérifier les commandes de réempilage des disques au haut de l'écran.

7. Réempilez les disques en faisant le moins de mouvements possible et le plus vite possible et vous gagnerez des points en prime.

8. Lorsqu'on complète en même temps une rangée et une colonne en inscrivant une touche de commande qui leur est commune, le signal de commande ne peut être envoyé (les deux commandes clignotent) tant qu'on ne rend pas une rangée ou un colonne incomplète.

9. Lorsque les disques ont été empilés selon vos instructions, interrompez le jeu en appuyant sur les boutons A ou B. Appuyez ensuite sur le bouton Start pour connaître votre décompte et passez à un autre défi!

10. Si vous échappez un des disques, pesez sur le bouton Select et recommencez au début!

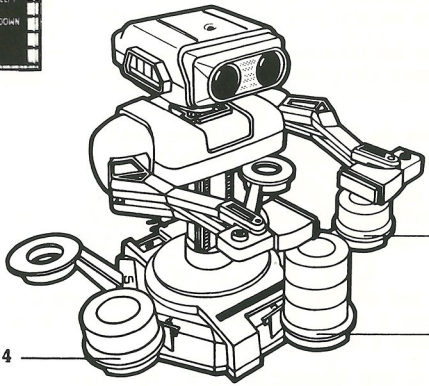


E) BINGO (2 joueurs)

1. Dans ce mode, deux joueurs entrent en compêtition pour savoir lequel peut empiler le plus de disques sur ses porte-disques en 5 minutes.

2. Placez trois disques sur le porte-disques n° 3 et un disque sur les porte-disques nos 2 et 4 (dans n'importe quel ordre).

BINGO (2 joueurs)



Porte-disques n° 2 (1 disque)

Porte-disques n° 3 (3 disques)

Porte-disques n° 4 (1 disque)

Professeur Hector: Commande 1, porte-disques nos 1 et 2
Professeur Vector: Commande 2, porte-disques nos 4 et 5

3. Chaque joueur essaie de compléter des rangées ou des colonnes pour envoyer des commandes à R.O.B. tout comme dans le mode Bingo pour un seul joueur.

4. Dans ce mode, Spike est le seul envahisseur à apparaître.
   * Si le professeur entre en collision avec Spike, il est propulsé hors de l'écran. Il clignote lorsqu'il revient.
   * Tant que le professeur clignote, sa vitesse est réduite de moitié (pendant à peu près 20 secondes). Pendant ce temps, il peut dépasser l'autre professeur ou Spike sans être propulsé hors de l'écran.
   * Lorsque les deux professeurs entrent en collision, celui d'entre eux qui était immobile au moment du choc est propulsé hors de l'écran et se met à clignoter.

5. Lorsqu'on appuie sur les boutons A ou B de la commande 1, l'écran défile vers le haut et le jeu s'interrompt.

6. Si l'on complète simultanément une colonne et une rangée, le signal de commande ne peut être envoyé. Comme dans le mode Bingo pour un seul joueur, on ne peut envoyer la commande que si l'on modifie une des touches de la rangée ou de la colonne.

7. La limite de temps de chaque partie est de 5 minutes. Empilez autant de disques que vous le pouvez avant que ce temps ne soit écoulé.
   * Cet écran vous laisse inventer beaucoup d'autres jeux différents. Amusez-vous à inventer vos propres règlements!

Décompte

Dans les modes Direct, Mémoire et Bingo (1 joueur), appuyez sur le bouton Start dès que vous avez empilé les disques dans l'ordre voulu, pour voir votre décompte.

Décompte = 10 x(Par - Step) + Prime

POINT : Nombre de points
STEP : Le nombre de commandes envoyées par le professeur
PAR : Le nombre moyen de mouvements nécessaires pour empiler les disques
BONUS : Points en prime pour avoir empilé les disques rapidement

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autres solvant.

4) Se tenir à la même distance de l'écran que si l'on regardait une émission de télévision.

5) Prendre des périodes de repos de 10 à 15 minutes toutes les deux heures, si l'on joue pendant une longue période.

6) Lire attentivement le mode d'emploi de R.O.B.

LISTE ET BON DE COMMANDE DES PIECES DU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

No de pièce Nintendo	Description	Prix Frs.	Quantité	Montant Frs.
202	Adaptateur c.a.	108,00		
203A	Câble RGB/Câble Peritel	97,00		
204	Commande	78,00		
386	Mode d'emploi du NES	14,00		
388	† Filtre pour R.O.B.	9,00		
151	† Couvercle de logement à piles pour R.O.B.	8,00		
216	* Gyroscopes (jeu de 2)	54,00		
217	* Porte-gyroscope	13,00		
218	* Plateau pour gyroscope	25,00		
219	* Support rotatif de gyroscope	70,00		
220	* Mains pour gyroscope (jeu de 2)	8,00		
221	* Disques de couleur (jeu de 5)	15,00		
222	* Porte-disques (jeu de 5)	12,00		
223	* Mains pour disques (jeu de 2)	8,00		
370	* Porte-accessoires pour Stack-Up	10,00		
316	Etui de cartouche de jeu	12,00		
× × ×	Mode d'emploi de cartouche de jeu	9,00		
	(† Pièce de rechange pour le R.O.B.)			
	(* Pièce de rechange pour la cartouche de jeu de la série Robot)			
			SOUS- TOTAL	
			AJOUTER T.V.A. 18,6%	
			PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	20,00
			MONTANT TOTAL DU	

VOIR LES DIRECTIVES RELATIVES A LA COMMANDE DE PRODUITS A LA PAGE SUIVANTE.

COMMANDES PAR LA POSTE

1. Nom _____ Tél: ( ) _____

   Adresse _____

   Ville _____ Province _____ Code postal _____

2. Prière d'inclure le mandat-poste ou chèque pour le montant total dû.

3. Poster à: Pièces NES
   ASD
   19 rue Jean Bleuzen
   92170 Vanves France

   Veuillez prévoir 4 à 6 semaines pour la livraison. Nous n'acceptons pas de paiements en espèces. Les prix sont valables en France seulement et peuvent changer sans préavis.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON